

RUMAH BIO-HERBAL NUSANTARA

Raihan Dzaky¹⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, raihandzaky1@gmail.com

Masuk: 21-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Kasus Covid 19 di Indonesia yang semakin lama semakin meningkat membuat semua lapisan masyarakat mulai dari pemerintah, warga biasa hingga pedagang kaki lima beramai-ramai mempromosikan gaya hidup sehat, seperti memakai masker, mencuci tangan, mengonsumsi makanan 4 sehat 5 sempurna, serta minum jamu sebagai penambah stamina tubuh. Dengan mengangkat isu jamu, memunculkan suatu proyek yang bernama Rumah Bio-herbal Nusantara yang bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat mengenai dunia perjamuan Indonesia. Dalam proyek tersebut menggabungkan unsur modern namun juga tetap memasukkan unsur tradisional didalam bangunannya sehingga dengan proyek ini dapat menepis anggapan masyarakat mengenai jamu sebagai minuman yang sangat tradisional. Metode yang digunakan dalam proyek ini yaitu Arsitektur Biomorfik hal ini disebabkan banyak menggunakan unsur-unsur tanaman herbal berupa tanaman kunyit, jahe, kumis kucing dan sebagainya baik didalam maupun diluar bangunan. Kebon Jeruk dipilih sebagai lokasi didirikannya proyek, karena kawasan ini merupakan kawasan dengan tingkat pembangunan dan komersil yang cukup pesat di daerah Jakarta khususnya Jakarta Barat, ditambah dengan akses menuju dan ke Kebon Jeruk cukup mudah, baik untuk transportasi umum maupun transportasi pribadi, oleh sebab tapak yang berada di Kebon Jeruk, memunculkan program bangunan yang disesuaikan dengan karakteristik tapak, yaitu diantaranya terdiri atas Pusat Penelitian, Café Jamu Experience, Workshop Jamu, Ruang Serbaguna, Jamu Market dan Spa, Perpustakaan dan Museum. Untuk menunjang proyek tersebut diterapkan konsep wisata edukatif dan rekreatif dimana pengunjung mendapat edukasi mengenai tanaman herbal yang ada di Indonesia dengan cara-cara rekreatif membuat pengunjung tertarik dan dapat mengangkat citra jamu lebih jauh lagi ke dunia internasional.

Kata kunci: covid 19; edukatif; jamu; rekreatif

Abstract

The case of Covid-19 in Indonesia, which is increasingly increasing, has made all levels of society, from the government, ordinary citizens to street vendors, to busy promoting a healthy lifestyle, such as wearing masks, washing hands, eating 4 healthy 5 perfect foods, and drinking herbal medicine as an enhancer. Body stamina. By raising the issue of herbal medicine, a project called Rumah Bioherbal Nusantara was created which aims to attract public attention to the world of Indonesian banquets. In this project, it combines modern elements but also includes traditional elements in the building so that this project can ward off the public's perception of herbal medicine as a very traditional drink. The method used in this project is Biomorphic Architecture, this is due to the use of many herbal plant elements in the form of turmeric, ginger, cat whiskers and so on, both inside and outside the building. Kebon Jeruk was chosen as the location for the construction of the project, because this area is an area with a fairly rapid development and commercial level in the Jakarta area, especially West Jakarta, plus access to and to Kebon Jeruk is quite easy, both for public transportation and private transportation, because of its location. Which is located in the orange garden, has created a building program tailored to the characteristics of the site, including a Research Center, a Jamu Experience Café, a Herbal Medicine Workshop, a Multipurpose Room, a Jamu Market and Spa, a Library and a Museum. To support this project, the concept of educational and recreational tourism is applied where visitors are educated about herbal plants in Indonesia in a recreational way that attracts visitors and can further elevate the image of herbal medicine to the international world.

Keywords: covid 19; educative; herbal medicine; recreational

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Akhir tahun 2019 dunia digegerkan dengan pandemic *Covid 19*, segala aktifitas manusia yang berhubungan dengan dunia luar senyap seketika, dan seketika itu pula dunia berfokus pada upaya untuk menghindari makhluk yang mini tersebut, salah satu upayanya yaitu dengan menerapkan gaya hidup sehat. Jumlah kasus positif corona di Indonesia yaitu 97.286/26 juli 2020, sehingga membuat semua orang semakin waswas apalagi ditambah dengan angka kematian akibat infeksi virus *Covid 19* di Indonesia relatif tinggi bila dibandingkan dengan negara negara lain.

Dampak Negatif dari Virus *Covid 19* mempegaruhi kehidupan sosial manusia seperti timbulnya rasa was was dan curiga, serta hilangnya kepercayaan terhadap orang-orang yang ada di seputaran kita atau yang baru kita kenal, sehingga saat seperti ini manusia sekan akan serasa sangat individualistik. Ditambah lagi dengan stigma negatif yang didapat dari orang dengan penderita *Covid 19* yang seakan akan menjadi aib tersendiri yang harus disembunyikan. Dampak positif dari *Covid 19* diantaranya adalah penerapan gaya hidup sehat seperti mencuci tangan, memakai masker saat sakit dan keluar ruangan, mengonsumsi makanan sehat, olahraga secara teratur dan juga mengonsumsi jamu sebagai penambah stamina tubuh.

Salah satu pencegahan Virus *Covid 19* yang mendapat pamor saat ini adalah dengan mengonsumsi Jamu, diharapkan membuat badan menjadi kebal terhadap virus dan penyakit yang hinggap ke tubuh. Produk jamu seperti seperti jahe, kunyit, temulawak mengandung beragam senyawa bioaktif yang memiliki efek baik bagi yang mengonsumsinya. Senyawa bioaktif tersebut berperan sebagai *antioksidan*, *antiinflamasi*, *immunomodulator*, *antimikroba* dan antivirus kandungan kandungan tersebut berpotensi untuk menghambat replikasi virus. Sehingga dengan melihat latar belakang meningkatnya pamor jamu, membuat diperlukannya suatu wadah untuk mengangkat citra jamu, yaitu suatu wadah yang membuat masyarakat mengenal lebih dalam lagi akan seluk beluk jamu dan jenis jenisnya, sehingga dengan adanya wadah tersebut diharapkan dapat mengangkat citra jamu ke dunia international dan dapat terus mempertahankan minuman herbal khas Nusantara.

Rumusan Permasalahan

Produksi jamu yang saat ini semakin lama semakin menurun, disebabkan oleh kurangnya Lembaga penelitian mengenai efektifitas produksi jamu yang menyebabkan produksi jamu saat ini sangat tidak efektif ditambah lagi dengan kualitas tanaman yang buruk membuat petani herbal terkadang gagal panen.

Generasi yang saat ini dan akan datang akan banyak didominasi oleh generasi *milenial* dan generasi *alpha* dimana kedua generasi tersebut akan sangat membutuhkan ruang publik baik itu untuk bermain maupun belajar.

Karena target proyek yang panjang kedepannya membuat proyek yang diciptakan harus mengikuti perkembangan dari zaman ke zaman, ini dimaksudkan agar proyek yang dibangun dapat bertahan lama dan manfaatnya dapat dirasakan dari generasi ke generasi.

Tujuan

Untuk menunjang produksi jamu yang baik diperlukan Lembaga penelitian jamu untuk meningkatkan produktifitas tanaman herbal jamu di Indonesia, sehingga kualitas bahan jamu di Indonesia dapat menjadi lebih baik dan dapat menuju dunia internasional. Konsep yang diperlukan untuk generasi *milenial* dan *alpha* bukan hanya ruang publik biasa, namun juga ruang publik yang dilengkapi dengan wisata edukasi sehingga ruang publik yang tercipta menghasilkan

kesan edukatif bagi yang mengunjunginya. Untuk menunjang proyek yang bertahan lama, ditawarkan program yang bukan hanya terfokus pada penelitian jamu, namun juga terdapat ruang publik edukatif sebagai nilai plus dari ruang publik ini dan juga wisata rekreatif agar pengunjung mendapat manfaat lebih.

2. KAJIAN LITERATUR

Dwelling

Dwelling secara etimologis berasal dari kata kata kerja *to dwell* berasal dari kata Inggris Lama *dwellan* mengembara, menunda, mendiami, tinggal di suatu tempat lebih lama. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti tempat tinggal; kediaman (yang dihuni). Sehingga dari artian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *dwelling* adalah suatu kegiatan yang awalnya melakukan kegiatan mengembara untuk mencari tempat yang lebih ideal untuk manusia bertempat tinggal lebih lama sehingga menimbulkan perasaan aman dan nyaman dalam berhuni.

Christian Norberg Schulz "The Concept Of Dwelling"

Menurut buku *The Concept Of Dwelling* karya Christian Norberg-Schulz mengungkapkan bahwa *dwelling* atau hunian mempunyai makna yang lebih mendalam dari sekedar atap yang menaungi di atas kepala kita dan sejumlah meter persegi ruang yang kita miliki dan sejumlah meter persegi ruang yang kita miliki. Menurut Christian Norberg-Schulz *dwelling* terbagi menjadi tiga arti sebagai berikut :

- Pertama
Ruang dimana kita bertemu dengan orang lain untuk bertukar produk, ide dan perasaan pada makna ini kita akan mendapatkan pengalaman kehidupan sebanyak mungkin yang disebut sebagai Kolektif
- Kedua
Dwelling mencapai kesepakatan dengan orang lain dimana kita akan dihadapkan untuk dapat menerima seperangkat nilai nilai umum di masyarakat yang disebut sebagai Publik
- Ketiga
Mengandung arti ketika kita telah menjadi diri kita dengan memiliki dunia kecil pilihan kita sendiri yang disebut sebagai pribadi

Dwelling menurut Christian Norberg Schulz dapat dikelompokkan menjadi 4 model yaitu :

- Natural
Natural adalah the settlement tahap dimana kita bertempat tinggal.
- Kolektif
Kolektif adalah ruang kota adalah tahap dimana manusia berkumpul untuk bertemu satu sama lain dengan keanekaragamannya
- Publik
Public bisa berupa Institusi atau ruang publik adalah tahap dimana kita memiliki kebiasaan kebiasaan umum yang dapat diekspresikan
- Pribadi
Pribadi adalah rumah tinggal dimana pada tahap ini manusia bertempat tinggal, berlingkup hingga mengekspresikan akan sesuatu yang dapat meningkat menjadi suatu kenangan.

Martin Heidegger "Building Dwelling Thinking"

Menurut Martin Heidegger dalam bukunya yang berjudul *Building, Dwelling, Thinking* kita merasa bertinggal hanya karena adanya sebuah bangunan yang menaungi kita dan konsep *dwelling* muncul karena kita menghuni atau (*dasein*) di dunia. Menurutnya tidak semua bangunan itu adalah tempat bertinggal. Bangunan menaungi manusia, menempatnya tetapi bukan tempat tinggal atau bertinggal. Dia menempati bangunan tetapi bukan tinggal atau

bertinggal di dalamnya, jika bangunan ini hanya sebagai naungan. Sehingga dalam artian yang lebih tinggi manusia dapat mengatakan bahwa ia bertempat tinggal di suatu tempat karena sudah melewati proses yang menyebabkan dia nyaman dan merasa aman untuk tinggal di sana, ini merupakan tingkatan tertinggi dari makna dwelling.

“The truck driver is at home on the highway, but he does not have his shelter there; the working woman is at home in the spinning mill, but does not have her dwelling place there; the chief engineer is at home in her power station, but he does not dwell there (Heidegger, 1971). Dari pendapat Heidegger tersebut bangunan dapat merumahi manusia akan tetapi manusia tidak berdwelling di dalamnya. Manusia melakukan berbagai kegiatan dan pekerjaan sehingga memiliki profesi yang berbeda beda dan pergi ke banyak tempat serta melakukan ini dan itu. Sehingga makna dwelling tidak hanya sebagai tempat manusia bertempat tinggal di rumah, namun juga dapat merujuk kepada kegiatan manusia lainnya baik itu bekerja, berkumpul atau melakukan aktifitas lainnya.

Definisi Dwelling Menurut Penulis

Dwelling memiliki arti yang lebih luas dari hanya sekedar kata “tempat tinggal”. Kata *dwelling* bisa memiliki arti yang merujuk kepada suatu kegiatan yang awalnya melakukan kegiatan mengembara untuk mencari tempat yang lebih ideal untuk manusia bertempat tinggal lebih lama, dari proses pencarian tempat tinggal tersebut menimbulkan perasaan aman dan nyaman dalam berhuni yang merupakan tingkatan paling tinggi dari *dwelling* yaitu *Home*.

Dwelling lebih dari sekedar tempat tinggal, karena seperti yang disebutkan oleh Martin Heidegger Manusia melakukan berbagai kegiatan dan pekerjaan sehingga memiliki profesi yang berbeda beda dan pergi ke banyak tempat serta melakukan ini dan itu. Sehingga manusia memerlukan bangunan yang dapat merumahi manusia. Akan tetapi manusia tidak berdwelling di dalamnya karena manusia tidak memiliki keterikatan hati dan tidak memperoleh kenyamanan dengan tempat tersebut, yang dimaksud dengan bangunan tersebut adalah dapat berbagai macam seperti *Public Place*, Kantor, Pusat Penelitian dan lainnya yang fungsinya untuk mewadahi aktifitas manusia namun manusia tidak bertempat tinggal di dalam bangunan tersebut.

Definisi Ruang Publik

Ruang publik adalah ruang yang berfungsi untuk tempat menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok, dimana bentuk ruang publik ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan (Hakim, 1987). (Carr, 1992)) mengelompokkan tipologi ruang public dan penekanan kepada karakter kegiatannya, lokasi serta proses pembentukannya. Diantaranya yaitu adalah Jalan, taman bermain, jalur hijau, perbelanjaan dalam ruang, ruang spontan dalam lingkungan hunian, ruang terbuka komunitas, square dan plaza, pasar, tepi air. Kriteria ruang publik yang ideal menurut (Carr, 1992) harus memenuhi tiga syarat yaitu:

- Responsif
Ruang publik kota harus dapat digunakan untuk berbagai kegiatan dan kepentingan luas
- Demokratis
Ruang publik seharusnya dapat digunakan oleh masyarakat umum dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya, serta aksesibel bagi berbagai kondisi fisik manusia
- Bermakna
Ruang publik kota dapat memiliki kaitan warga kota dalam konteks sosial budayanya.

Ruang publik menurut (Carr, 1992) dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok besar sebagai berikut:

- Ruang publik sebagai sumber produksi, antara lain perhutanan, produksi mineral, peternakan, pengairan, dan lain-lain. *educative educative*
- Ruang publik sebagai perlindungan, misalnya cagar alam, daerah budaya, dan sejarah.
- Ruang publik untuk kesehatan dan kenyamanan, antara lain untuk melindungi kualitas air, pengaturan pembuangan air dan sampah, memperbaiki dan mempertahankan kualitas udara, rekreasi, taman lingkungan, taman kota, dan sebagainya.

Ruang Publik memiliki peranan yang sangat penting selain untuk tempat berkumpul masyarakat dapat juga mendorong performa ekonomi regional, dapat menjadi bisnis yang baik, mendorong masyarakat untuk aktif melakukan gerakan fisik, menyediakan ruang informasi dan formal bagi kegiatan olahraga, mengurangi stress, menyediakan ruang bagi interaksi dan pembelajaran sosial pada segala usia, mengurangi resiko terjadinya kejahatan dan sikap anti-sosial, mengurangi dominasi kendaraan bermotor sehingga angka kecelakaan berkurang, mendorong terjadinya interaksi antar budaya, mendorong terwujudnya transportasi berkelanjutan. (Carmona, 2003).

Definisi Jamu

"Jamu (herbal medicine) sebagai salah satu bentuk pengobatan tradisional, memegang peranan penting dalam pengobatan penduduk di negara berkembang. Diperkirakan sekitar 70-80% populasi di negara berkembang memiliki ketergantungan pada obat tradisional" Wijesekera, 1991; Mahady, 2001.

Pengertian jamu dalam Permenkes No. 003/Menkes/Per/I/2010 adalah bahan atau ramuan bahan yang berupa tumbuhan, bahan hewan, bahan mineral, sediaan serian (generik), atau campuran dari bahan tersebut yang secara turun temurun telah digunakan untuk pengobatan berdasarkan pengalaman dan dapat diterapkan sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat (Biofarmaka, 2013)

Badan Pengawasan Obat dan Makanan (2005) mengelompokkan obat herbal menjadi tiga bentuk sediaan yaitu sediaan jamu, sediaan herbal terstandar dan sediaan fitofarmaka. Persyaratan ketiga sediaan berbeda yaitu untuk jamu pemakaiannya secara empirik berdasarkan pengalaman, sediaan herbal tersandar bahan bakunya harus distandarisasi dan sudah diuji farmakologi secara eksperimen, sedangkan sediaan fitofarmaka sama dengan obat modern, bahkan harus distandarisasi dan harus melalui uji klinik (Badan POM, 2005)

Dalam pemasarannya jamu disajikan dalam bermacam-macam jenis, diantaranya jamu gendong, jamu godokan, serbuk seduhan, pil dan cairan. Satu jenis jamu disusun dari berbagai tanaman obat yang jumlahnya antara 5 sampai 10 macam, bahkan bisa lebih. Jamu tidak memerlukan pembuktian ilmiah sampai uji klinis, tetapi cukup dengan bukti empiris, jamu juga harus memenuhi persyaratan keamanan dan standar mutu (Suharmiati & Handayani, 2006)

3. METODE

Arsitektur Biomorfik

Penggunaan metode mengikuti buku *Basic Design Methods*, 2008 karya Kari Jomakka (Jormakka, Schürer, & Kuhlmann, 2008) dalam proyek ini nomor 1. *Nature and Geometric as Authorities* bagian *Biomorphic Arcitecture* dirasa sangat cocok untuk diangkat karena dalam program terdapat unsur alam seperti budidaya tanaman jamu, sehingga design bangunan yang dihasilkan kedepannya tidak monoton dan terdapat unsur alam dalam bangunannya.

Metode Arsitektur Biomorfik adalah metode yang bangunannya langsung dipengaruhi oleh hewan, tumbuhan, tubuh manusia dan struktur anatomi dengan bahan yang dipilih untuk

menciptakan harmoni estetika. Sehingga metode ini menggunakan elemen eksisting alam sebagai sumber inspirasi untuk menciptakan bentuk. Terdapat empat komponen pengkategorian arsitektur biomorphic yaitu diantaranya sebagai berikut :

- *Zoomorphic*
Zoomorphic adalah design bangunan yang dalam praktik penggunaannya mengambil inspirasi dari binatang baik melalui bentuk maupun cara pergerakannya.
- *Vegetal*
Vegetal adalah design bangunan yang dalam praktik penggunaannya mengambil inspirasi dari tumbuhan, baik melalui bentuk, cara bertahan hidup maupun pergerakannya.
- *Human Body*
Human body adalah design bangunan yang dalam praktik penggunaannya mengambil inspirasi dari bentuk tubuh manusia, baik berupa anggota tubuh maupun organ dalam.
- *Anatomical Structure*
Anatomical structure adalah design bangunan yang dalam praktik penggunaannya mengambil inspirasi dari susunan atau struktur baik itu dari manusia, hewan maupun tumbuhan.

Dengan penggunaan metode arsitektur biomorfik bagian vegetal diharapkan arsitektur dapat menjawab tantangan akan kebutuhan bangunan yang dapat dipadukan dengan alam, sehingga seiring dengan pesatnya pembangunan, alam dapat disisipkan kedalam bentuk arsitektur apa pun, membuat bangunan yang dihasilkan menjadi unik dan berkelanjutan. Dengan memasukkan unsur alam diharapkan merupakan jalan damai antara arsitektur dengan alam yang selama ini dimulai dari manusia menempati bumi hingga saat ini dianggap merupakan dua objek yang tidak dapat disatukan satu sama lain. Sehingga diharapkan proyek ini dapat menjawab tantangan tersebut.

Pengumpulan Data

Sumber data dan informasi untuk mendukung proposal ini didapat melalui :

- a. Observasi (pengamatan): suatu kegiatan yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala atau fenomena. Dengan melakukan observasi akan mendapatkan data atau informasi-informasi yang berkaitan dengan budaya setempat.
- b. Dokumentasi metode yang digunakan untuk mencari data yang diperlukan berdasarkan peristiwa yang ada.
- c. Studi preseden, yaitu membedah rancangan-rancangan nyata atau telah terbangun yang memiliki kemiripan program pada proyek yang diajukan.
- d. Studi literatur terkait teori, data, penelaahan, dan sejarah.
- e. Mengumpulkan data dari survei dan internet, seperti diantaranya adalah peta, hubungan jalan, nodes, dan arus lalu lintas serta info mengenai Badan Pusat Statistik dimana tapak tersebut berada.

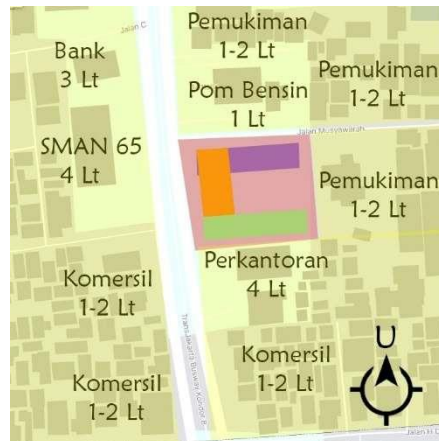
4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Tapak

No.

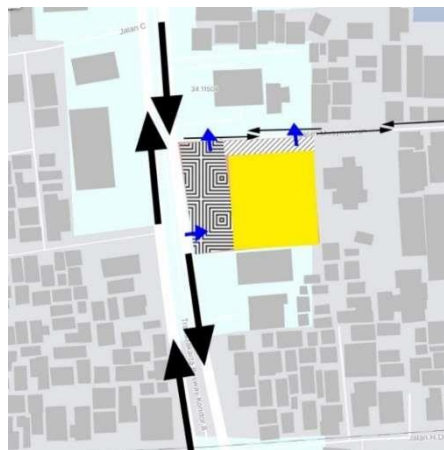
Gambar Analisis

1.



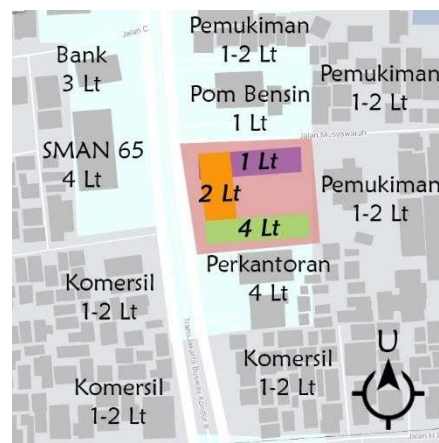
Gambar 1 Peta Analisis Kepadatan Bangunan
Sumber : Googlemaps.com

2.



Gambar 2 Peta Analisis Lalu Lintas
Sumber : Googlemaps.com

3.



Gambar 3 Peta Ketinggian Bangunan
Sumber : Googlemaps.com

Analisis

Tapak berada pada lingkungan dengan tingkat kepadatan rendah dengan maksimal lantai 4.

Kawasan sekitar jalan arteri didominasi Komersil dan Perkantoran.

Kawasan sekitar jalan kolektor dan lokal didominasi oleh pemukiman.

Jalan kolektor di sisi utara selebar 8 m, dipakai lalu lintas dua arah. Kepadatan lalu lintas rendah.

Jalan Arteri di sisi barat selebar 21 m dengan lebar masing-masing jalur 10 m yang dipisah median selebar 1 m.

Kepadatan lalu lintas tinggi.

Sintesis

Menyesuaikan dengan karakter Kawasan, maka tatanan landscape dan bangunan pada lahan diatur sehingga menghasilkan fasilitas dengan kepadatan bangunan yang rendah.

Jalur sisi utara digunakan sebagai akses sekunder tapak karena kepadatannya yang rendah dan akses primer pada sisi barat tapak karena kepadatannya yang tinggi.

Bangunan sisi Utara memiliki ketinggian rata rata +/- 4 m.

Bangunan sisi Selatan memiliki ketinggian rata rata +/- 16 m.

Bangunan sisi Barat memiliki ketinggian rata rata +/- 16 m.

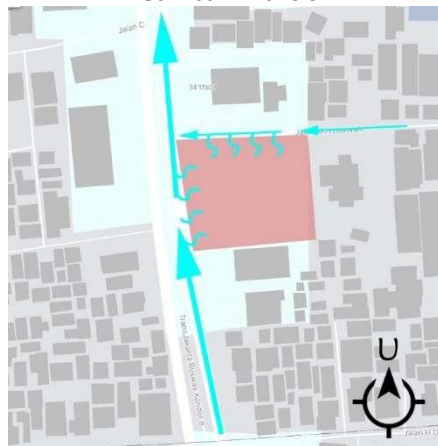
Bangunan sisi Timur memiliki ketinggian rata rata +/- 4 m.

Untuk mencapai keselarasan, bangunan akan berundak dengan sisi utara lebih pendek dan sisi selatan lebih tinggi, untuk beradaptasi.

Mempertimbangkan jarak +/- 4 m dengan bangunan sebelah

No.
4.

Gambar Analisis



Gambar 4 Peta Hidrografi
Sumber : Googlemaps.com

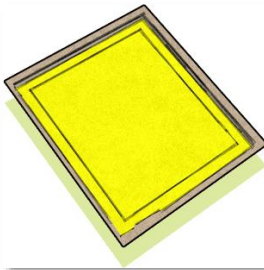
Analisis

Kemiringan lahan cenderung datar, tidak berkontur, dengan kemiringan rata rata 0 %. Saluran air primer berada di sisi barat tapak, sedangkan saluran air sekunder berada di sisi utara tapak.

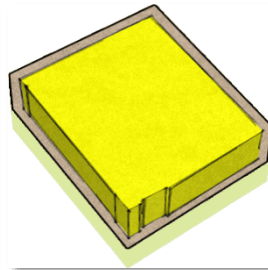
Sintesis

Mengarahkan air ke arah sisi saluran air yang berada di sisi utara dan barat tapak, sehingga air tidak menggenang di area tapak.

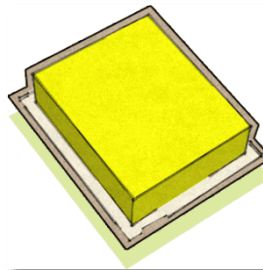
Proses Gubahan Massa



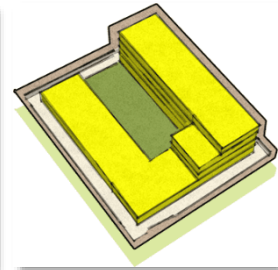
Bentukan awal tapak berbentuk persegi dengan tapak berada pada Hook di Jl. Panjalar dan Jl. Musyawarah



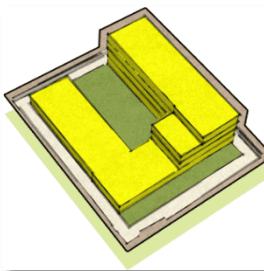
Massa luasan proyek sesuai dengan eksisting maksimal tapak, bangunan mengikuti bentuk tapak aslinya dengan ketinggian maksimal 4 lantai



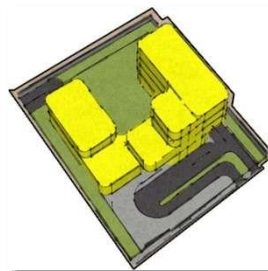
Massa luasan proyek masih sesuai dengan eksisting maksimal tapak, dengan memperhitungkan garis sempadan bangunan yang berlaku di tapak.



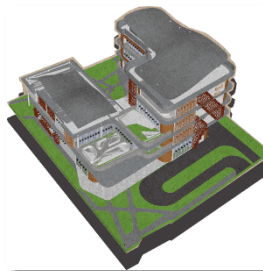
Tinggi Massa yang berbeda mengikuti ketinggian bangunan pada sisi utara 1 lt, sisi selatan 4 lt, sisi timur 2 lt. Bagian tengah tapak difungsikan sebagai taman edukasi budidaya jamu.



Massa bangunan di mundurkan kebelakang, dimaksudkan untuk sirkulasi kendaraan pengunjung, drop off, drive thru jamu, dan pedestrian.



Tahap final proyek bagian berundak undak pada bangunan difungsikan sebagai taman edukasi budidaya jamu.

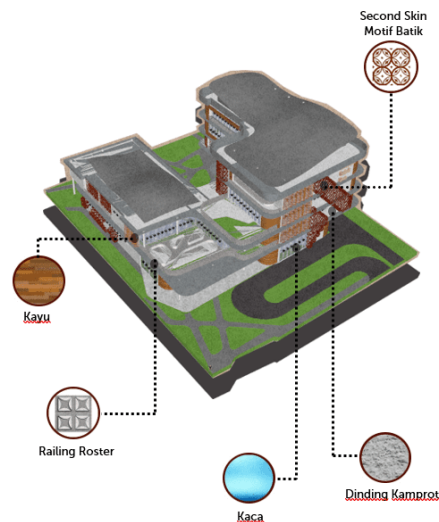


Massa bangunan dibuat lengkung untuk menghilangkan kesan kaku pada bangunan, selain itu juga untuk mempertegas penggunaan elemen metode perancangan Arsitektur Biomorfik Vegetal

Gambar 5. Proses Gubahan Masa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konsep Perancangan

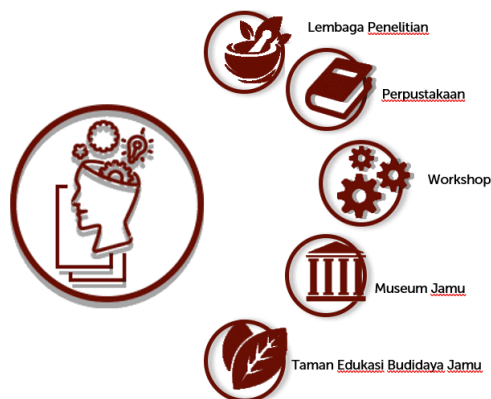
Konsep bangunan bersifat kepada wisata edukatif dan rekreatif, yang jika dilihat dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, edukatif bersifat mendidik dan berkenaan dengan Pendidikan, sedangkan rekreatif bersifat penyegaran kembali badan/ pikiran, sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan atau piknik. Sehingga diharapkan sifat yang dimunculkan dalam konsep yaitu sebagai sarana edukasi yang mendidik dengan cara model penyampaian yang unik dan menggembirakan hati baik itu dari segi design maupun programnya.



Gambar 6. Unsur Material Konsep
Sumber: Penulis, 2020

Dari pengertian diatas muncul suatu design yang diharapkan dapat menyatukan dua kondisi persepsi yang berkembang di masyarakat saat ini, yaitu dengan menggabungkan desain bangunan modern namun juga tetap memasukkan material lokal serta bentuk – bentuk lokal dalam setiap elemen yang dimilikinya. Hal ini untuk menepis persepsi masyarakat mengenai tanaman herbal dan jamu tradisional yang cenderung kuno dan ketinggalan zaman. Sehingga dengan konsep ini diharapkan dapat mengangkat citra jamu ke dunia international lebih jauh lagi. Konsep perancangan berfungsi mewadahi kegiatan yang dilakukan di dalamnya serta tidak memberikan ruang-ruang yang negatif atau pasif, sehingga suatu ruang harus mengkondisikan pola aktivitas yang terjadi di dalamnya seperti pola penataan ruang yang masing masing memiliki fungsi, tujuan dan kegiatan yang berbeda pula. Berikut adalah unsur konsep material perancangan yang diterapkan dalam proyek:

Program Bangunan



Gambar 8. Program Learn and Experience
Sumber: Penulis, 2020

Learn and Experience

Learn and Experience adalah sebuah wadah program edukasi dimana masyarakat dapat mempelajari jamu lebih mendalam lagi, dari mulai sejarah jamu, proses pembuatan jamu tradisional, alat dan bahan yang diperlukan hingga rekreasi jenis-jenis tanaman jamu. Program ini dimaksudkan untuk mengangkat edukasi mengenai jamu sehingga masyarakat kedepannya dapat mempraktekannya kedalam kehidupan sehari-harinya.



Gambar 8. Get and Experience
Sumber: Penulis, 2020

Get and Experience

Get and Experience adalah sebuah wadah program yang digunakan untuk mengkomersilkan barang-barang olahan dari jamu, sehingga masyarakat tidak perlu bersusah payah untuk membuat jamu sendiri karena sudah terdapat jamu olahan yang siap diminum. Program ini berupaya untuk menggerakkan perekonomian yang diharapkan dapat membantu masyarakat sekitar.

Zoning Proyek



Gambar 9. Zoning Proyek
Sumber: Penulis, 2020

Fasad Bangunan



Gambar 10. Tampak Depan Fasad Bangunan
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 11. Tampak Samping Fasad Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

Railing roster, sebagai ciri khas dari bangunan tersebut, karena roster memiliki bentuk serta tekstur yang unik. Dinding kamprot kasar digunakan sebagai ciri khas dinding bangunan, karena di sekitar Kawasan sangat jarang ada yang memakai dinding ini, sehingga bisa menjadi suatu ciri khas unik dari bangunan tersebut yang akan selalu dikenang oleh masyarakat yang mengunjunginya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perancangan proyek Rumah Bio-herbal Nusantara dilatar belakangi oleh meningkatnya kasus virus *Covid 19* dan juga dengan melihat banyaknya manfaat dari jamu itu sendiri membuat masyarakat Indonesia perlu suatu wadah penelitian jamu yang diharapkan ilmu tersebut dapat disebarluaskan kepada masyarakat banyak. Metode yang digunakan dalam proyek ini adalah Arsitektur Biomorfik. Diharapkan arsitektur ini dapat menjawab tantangan akan kebutuhan bangunan yang dapat dipadukan dengan alam, sehingga seiring dengan pesatnya pembangunan, alam dapat disisipkan kedalam bentuk arsitektur apa pun, membuat bangunan yang dihasilkan menjadi unik dan berkelanjutan.

Program yang ditawarkan dalam proyek ini, diharapkan dapat meningkatkan citra jamu di dalam negeri maupun di luar negeri, sehingga tanaman herbal Indonesia, dapat terus berkembang dari generasi ke generasi dengan mengikuti tantangan dan perubahan zaman yang ada, sehingga jamu tetap menjadi minuman pilihan masyarakat Indonesia.

Saran

Proyek ini ditujukan untuk mengangkat citra jamu ke dunia internasional lebih jauh lagi, sehingga dengan proyek ini diharapkan dapat memajukan ekonomi Kawasan setempat maupun membantu perkeekonomian para petani jamu. Karena sifatnya yang terbuka untuk publik, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun, sehingga kedepannya fasilitas publik ini dapat menjadi lebih baik lagi dan bermanfaat untuk kepentingan kita bersama. Apabila terdapat kesalahan kata dalam penulisan laporan perancangan arsitektur ini penulis memohon maaf yang sebesar besarnya.

REFERENSI

- Badan POM, R. (2005). Peraturan Kepala Badan Pengawas Obat dan Makanan RI Nomor HK.00.05.41.1384 Tahun 2005 tentang Kriteria dan Tata Laksana Pendaftaran Obat Tradisional, Obat Herbal Terstandar dan Fitofarmaka. *Kriteria dan Tata Laksana Pendaftaran Obat Tradisional, Obat Herbal Terstandar dan Fitofarmaka*.
- Biofarmaka. (2013). Pengembangan Jamu Sebagai Warisan Budaya. (Ervinasp, Penyunt.) *Pengembangan Jamu Sebagai Warisan Budaya*, 8.
- Carmona. (2003). *Public Space : the managament dimension*. New York, New York, United States of America: Architectural Press.
- Carr, S. (1992). *Public Space*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hakim, R. (1987). *Unsur Dalam Perancangan Arsitektur Landscape*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Heidegger, M. (1954). Building, Dwelling, Thinking. *Building, Dwelling, Thinking*, 15. Dipetik 2020
- Jormakka, K., Schürer, O., & Kuhlmann, D. (2008). *Basic Design Methods* (First Publition ed.). New York: McGraw Hill, Inc.
- Norberg-Schulz, C. (1985). *The Concept of Dwelling*. New York, New York, United States of America: Rizolli International Publications, Inc. Dipetik 2020, dari
- Suharmiati, & Handayani, L. (2006). *Cara Benar Meracik Obat Tradisional*. Jakarta, Jakarta, Indonesia: Agro Pustaka.